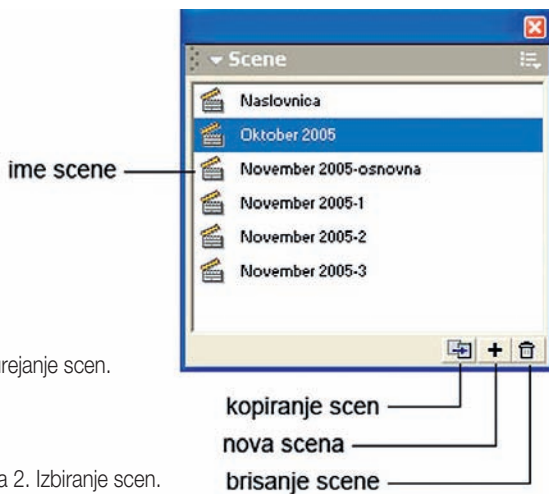


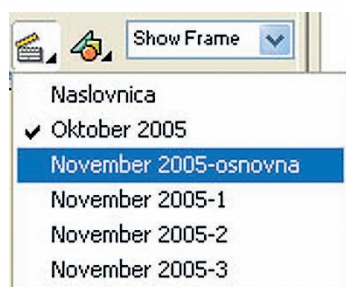
SCENE IN AKCIJE

V FLASHU



Slika 1. Okno za urejanje scen.

Spodaj desno slika 2. Izbiranje scen.



V prejšnjem članku smo obravnavali izdelavo gumbov, ki pa so bili neuporabni, saj se ob klikanju nanje ni nič zgodilo. Zato jih moramo uporabiti v kombinaciji z akcijami. Akcije so osnovni element actionscripta, ki je Flashev programski jezik. V njem pišemo ukaze, s katerimi nadzorujemo izvajanje filma, predvsem pa omogoča interakcijo z vsebino filma. Pri uporabi akcij niti ne potrebujemo poglobljenega znanja o njih, saj nam Flash v tej verziji omogoča njihovo preprosto uporabo in nastavljanje lastnosti. V tem članku bomo spoznali uporabo akcij v ključnih sličicah in akcij v gumbih. Pred tem pa bomo spoznali uporabo scen v Flashu, saj se akcije precej nanašajo tudi na njih.

redno od prve do zadnje (kot kadri v filmu), potem pa se celotna animacija začne ponavljati (s konca zadnje scene skoči na začetek prve). Brez uporabe scen učinkovitega projekta v Flashu praktično ne moremo narediti. Po načelu scen deluje tudi prikaz primerov mojih člankov na spletni strani Grafičarja. Vsaka povezava pomeni novo sceno. Z uporabo scen sta nadzor in izdelava obsežnih projektov precej lažja.

Novo sceno izdelamo z ukazom Insert → Scene. Takrat se nam pokaže prazno prizorišče v barvi ozadja, kot smo jo določili na začetku in je enaka v vseh scenah. Urejanje scen pa nam je omogočeno z ukazom Modify → Scene. Takrat se nam pojavi okno, ki je prikazano na sliki 1. Na njej vidimo tudi vrstni red izvajanja scen, če jih ne nadzorujemo z akcijami. Vrstni red lahko poljubno zamenjamo, tako da posamezno sceno primemo in jo prenesemo na drugo mesto seznama.

Scene za urejanje pa izberemo s pomočjo gumba v naslovni vrstici, ki je zraven gumba za urejanje simbolov in izbiro povečave pogleda. Primer hitrega izbiranja scen prikazuje slika 2.

Uporaba akcij

Pri uporabi akcij imamo tudi precejšnjo »svobodo«. Lahko jih postavljamo v poljubnem vrstnem redu, in če pri tem ne delamo nelogičnih ali protislovnih napak, dobimo zelo zanimive rezultate. Celotna uporaba akcij

poteka v oknu Actions. Prikažemo ga z Window → Actions ali bližnjico F9. Slika in opis najpomembnejših elementov v oknu z akcijami prikazuje slika 3. Najpomembnejši elementi tam so:

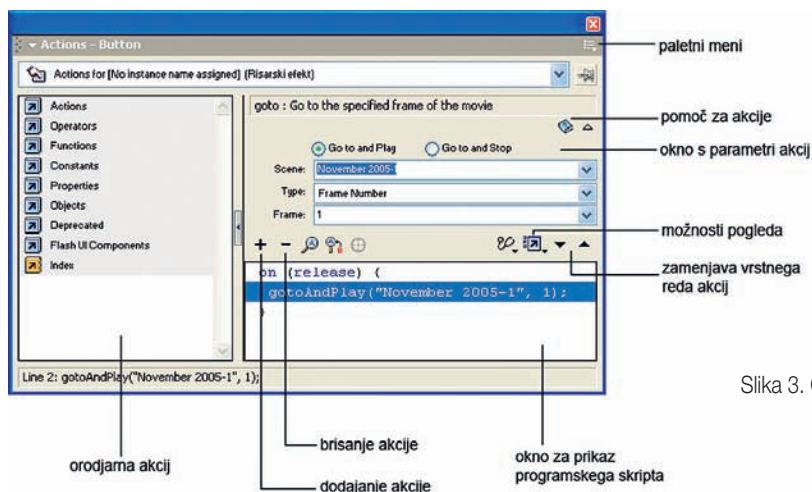
✗ Orodjarna akcij. Tu so v mapah in podmapah vse akcije, ki jih lahko uporabimo v tej verziji Flasha. Akcije lahko dodajamo tako, da naredimo dvojni klik na akcijo v seznamu ali pa jo primemo in prenesemo v okno za prikaz programskega skripta;

✗ okno za prikaz programskega skripta vsebuje programsko kodo, kjer so akcije in njihovi parametri;

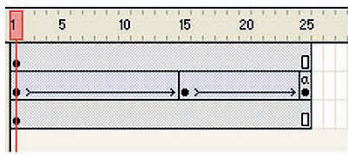
✗ okno s parametri akcij; tu lahko preprosto nastavljamo parametre dogodkov in akcij. Dogodke bomo spoznali malce kasneje pri uporabi akcij v gumbih. Vse parametre tu nastavljamo s pomočjo izbir in spustnih seznamov, zato je »programiranje« v actionscriptu načeloma zelo preprosto, saj nam ni treba poznati programske sintakse.

Uporaba scen

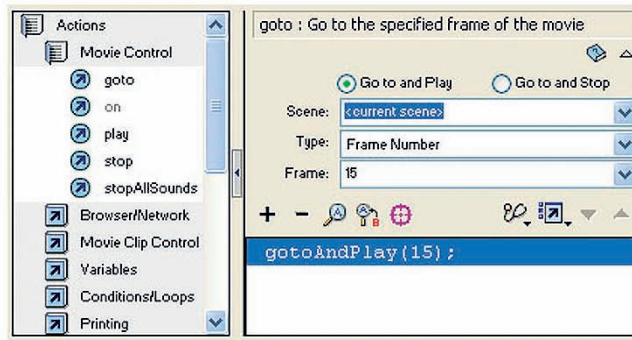
Uporabo scen v Flashu lahko razumemo enako kot uporabo kadrov v filmu. Tako kot film posnamemo v kadrih in jih nato skupaj zmontiramo, tako tudi animacijo učinkoviteje izdelamo v več scenah, ki jih nato med sabo poljubno povezujemo z akcijami. Če akcij ne uporabimo, se scene v animaciji izvedejo zapo-



Slika 3. Okno z akcijami.



Slika 4. Prikaz uporabe akcije v ključni slički.



Najpogostejša je uporaba akcij v ključnih sličicah in gumbih. Bolj redke so akcije v animiranih izrezkih, zato jih v tem članku ne bomo obravnavali.

Akcije v ključnih sličicah

Kadar je akcija vstavljena v ključno sličico, interaktivnosti z uporabnikom ni. V tem primeru se akcija v ključni sličici brezpogojno izvede, ko med izvajanjem animacije ta ključna sličica pride na vrsto. Največkrat te akcije uporabimo, kadar animacije zankamo (ponavljanje določenega dela) ali kadar jih ustavljamo (ustavljanje scen in »čakanje« na uporabnika, da kaj izbere).

Primer animacije, ko napis najprej potuje od levega dela ekrana proti desnemu in se potem ponavljajoče vrtili, je na spletni strani Graficarja. Narejena je v dveh delih, napis najprej od 1. do 15. celice potuje proti desnemu delu ekrana, nato pa od 15. do 25. celice naredi krog. V zadnji celici na tej sceni je v ključno sličico vstavljena akcija, ki vsebuje ukaz, da naj se animacija vrne v 15. celico. Tako se kroženje napisa stalno ponavlja.

Na sliki 4 sta prikazani okno s časovnim trakom in okno z akcijami za opisani primer.

Na prvem delu slike vidimo, da je v zadnji celici v ključni sličici napisana oznaka "a", kar pomeni, da je vanjo vstavljena akcija. V drugem delu slike pa je prikazano okno z akcijami. Za primer zankanja smo uporabili akcijo "goto", kot parameter pa smo ji nastavili "Frame 15", kar pomeni, da se animacija vrne v 15. celico. Ta akcija je pod Actions → Movie Control.

V praksi se pri enostavnih projektih akcije v ključnih sličicah uporabljajo predvsem za ustavitve scen v animacijah. Tako je tudi celotna spletna stran primerov iz člankov Graficarja narejena s pomočjo scen, ki so na koncu praviloma ustavljene, in uporabnik nato z gumbi izbira vsebino. Analogija temu so spletni strani in uporaba njihovih povezav.

Akcije v gumbih

V tem primeru akcijo vstavimo v primerok gumba na prizorišču in se bo izvedla recimo ob pritisku na gumb. Poleg akcij mora-

mo upoštevati še pomemben pojem, to je *dogodek miške*. To je način uporabnikovega odzivanja na gumbe. Najpogostejša dogodka miške sta pritiski (on press) in spusti (on release).

Na spletni strani Graficarja je prej opisani primer nadgrajen z dvema gumboma, enim za poganjanje animacije in enim za njeno ustavitve. Sedaj lahko krmilimo ta napis z gumboma, v katera sta vstavljena akciji `play()` in `stop()`. Kot primer akcij v gumbih je tudi gumb nazaj, ki je na vsaki strani. Vanj je vstavljena akcija `gotoAndPlay` s pravilno določenim ciljnim mestom premika. Okna z akcijami za zgoraj opisane primere prikazuje slika 5.

Iz primerov na tej sliki vidimo, da imamo lahko različne dogodke miške, pri čemer sta daleč največkrat uporabljena prej opisana pritiski (on press) in spusti (on release). Pri tem je treba povedati, da je lahko dogodkov miške več hkrati in da so to, malce paradoksalno, lahko tudi tipke na tipkovnici. Tako lahko animacijo na spletni strani Graficarja poženemo tudi s tipko `p` in ustavimo s tipko `u`. Prav tako se lahko ob kakem dogodku sproži več

akcij, recimo ustavi (`stop()`) in ustavi vse zvoke (`stopAllSounds()`). Akcije so v tem primeru znotraj zavrtih oklepajev, ki jih lahko vidimo na sliki 5.

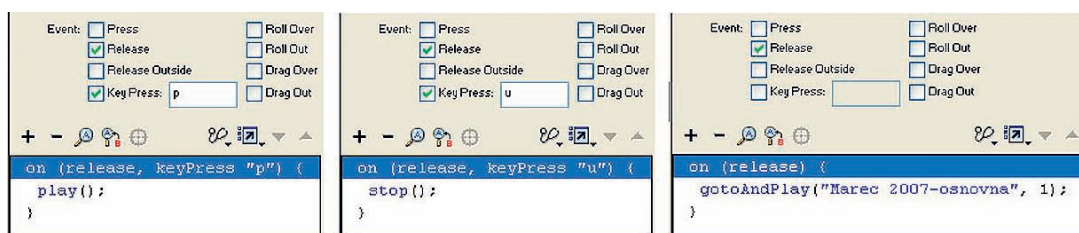
Na koncu moramo opisati še zelo pogosto uporabljeno akcijo za povezavo na druge spletne strani. Akcija se imenuje `gotoAndPlay`, najdemo pa jo pod Actions → Browser/Network. Kot parameter ji podamo spletni naslov, kamor želimo, da nas popelje. Na spletni strani Graficarja sta primera povezave na spletno stran Dela in Graficarja.

Povzetek

V tem članku smo najprej spoznali pomembnost uporabe scen, s pomočjo katerih velike projekte razbijemo na manjše dele in jih nato sestavimo skupaj. Nato smo podrobno spoznali okno z akcijami, ki je zelo pomembno, kadar želimo te učinkovito uporabiti. Nadalje smo si pogledali uporabo akcij v ključnih sličicah in v gumbih. Pri uporabi akcij v gumbih smo spoznali še pomemben pojem, dogodek miške. Na koncu smo omenili še zelo pogosto akcijo povezave na druge spletne strani.

Primeri, povezani s tem člankom, so na spletni strani www.delo.si/graficar (začasno v rubriki ZADNJA ŠTEVILKA, kasneje v rubriki oz. v oknu ARHIV/Graficar 2007/Graficar 2/2007).

Andrej ISKRA
Univerza v Ljubljani



Slika 5. Akcije v gumbih.